

## A KREATIVITÁS FEJLESZTÉSE A NYELVÓRÁN

T-2

**Szettele Katinka**

*Szegedi Tudományegyetem, Neveléstudományi Doktori Iskola*

*Kulcsszavak:* nyelvtanulás; kreativitás; fejlesztés

A nyelvtanítás fontos célja a rugalmas, sokféle élethelyzethez alkalmazkodó nyelvi kompetencia kialakítása (Strong, Silver & Perini, 2001). Ennek módszertanát dolgozza ki az a kutatás, amely az idegen nyelvi kompetencia mellett a kreativitás fejlesztését tűzi ki célul. A szisztematikus szakirodalmi áttekintés eredményei szerint a kreativitás az idegennyelv-elsajátításban jelentős szerepet játszik (Khodabakhshzadeh, Hosseinnia & Rahimian, 2017). A kreatív tanítási módszerek fejlesztik a tanulók nyelvtudását (Yu-Hsiu Liao et al., 2018), idegen nyelvi kommunikációját (Becker & Roos, 2016), problémamegoldó képességét (Humalda & Zwaal, 2016), valamint pozitívan hatnak a tanulási motivációra (Ševečková, 2016). Ennek eszközei lehetnek a különböző művészeti tevékenységek, többek között: dráma- és szerepjáték (Hlenschi-Stroie, 2015; Sağlamel & Kayaoğlu, 2013; Stinson & Winston, 2011; Zafeiriadou, 2009;), kreatív írás és történetmesélés (Cheung et al., 2003; Heathfield, 2015; Markova, 2015; Lutzker, 2015), dalok és éneklés a nyelvórán (Ludke, 2014). Ezen kívül a számítógépes alkalmazások és videójátékok is hatékonyan támogatják a nyelvtanulást (Ott & Pozzi, 2012; Yu-Ming & Chiuhsiang, 2013; Kurtz, 2015).

Jelenleg előkészületben lévő pedagógiai kísérletünket, amely kreativitás-fejlesztő nyelvi és vizuális feladatokkal, gyakorlatokkal bővíti a tanítás-tanulás folyamata során használt pedagógiai eszközöket, 11-12 éves gyerekek körében tervezzük megvalósítani. A program hatását nyelvi kompetencia teszteken kívül a divergens gondolkodás és a kreativitás fejlettségének mérésével is vizsgáljuk. Online, az eDia rendszerben megvalósított és papíralapú mérőeszközöket (Kreatív Gondolkodás Teszt – Rajzi Feladat, Jellen & Urban, 1986) egyaránt használunk. A kutatás a vizuális nyelvfejlesztő módszereknek a kreatív gondolkodásra gyakorolt hatását méri, amely hagyományos és digitális eszközök használatán keresztül valósul meg. Kutatási kérdéseink: a pedagógiai kísérlet során alkalmazott módszerek milyen mértékben támogatják az idegen nyelv elsajátítását, hogyan tudják egyidejűleg fejleszteni az idegen nyelvi kompetenciát és a kreativitást. Az általános iskola 5. és 6. osztályában megvalósuló, összesen 435 tanulóval végzett (155 fő kontrollcsoportos, 140 fő hagyományos és 140 fő digitális vizualizációs eszközöket használó) nyelv- és kreativitásfejlesztési kísérletünk jelenleg pilot szakaszban van. A kísérlettel párhuzamosan szakmai közösséget is szervezünk. Célunk, hogy a kreativitás tantárgyspecifikus fejlesztésének olyan fórumot teremtsünk, amely a kísérlet során az eredményeket megvitatva lehetővé teszi módszereink adaptálását, nyelvi kreativitásfejlesztő iskolai programok elindítását. Ezért a kutatás során figyelembe vesszük a kreativitással kapcsolatos, feltárt tanári elképzeléseket, hiedelmeket (Bereczki & Kárpáti, 2018), valamint vizsgáljuk az innovatív eszközök alkalmazásának hatását a tanulás folyamatára és a tantárgyi motivációra.